MEGA BOX

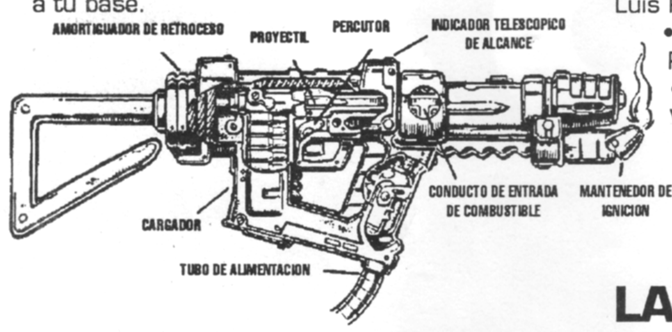
COPYRIGHT DINAMIC SOFTWARE 1991

NAVY MOVES PC

NOMBRE CLAVE DE LA MISION: OPERACION CEFALOPODO. MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO Nº 78744003 HZ.

Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.

MISION: Destrucción del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED. Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.



ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se proveerá al comando de un fusil se repetición con alcance de 400 m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

ORDENADORES:
Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.

ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

ENEMIGOS: Capitán, 1º. Oficial, 1º y 2º. Oficial de máquinas, 1º y 2º. Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

FIN DE LA MISION
Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y sal al exterior del submarino.

NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.
FIN DEL MENSAJE

EQUIPO DE DISEÑO
• PROGRAMA
Ignacio Abril
• GRAFICOS
Jorge Azpiri
• GRAFICOS ADICIONALES
Javier Cubedo
• INSTRUCCIONES
McWiril
• ILUSTRACION DE PORTADA
Luis Royo
• ILUSTRACIONES ADICIONALES
Ricardo Machuca y Rafa Negrete
• PRODUCIDO POR
Víctor Ruíz

LA AVENTURA ESPACIAL

Desde siempre, la CONGA (Confereración Galáctica), milagrosamente unida después de milenios de guerras fraticidas, ha esperado y temido el regreso de aquellos inadaptados que eligieron el exilio hacia regiones ignotas del Universo antes que la convivencia pacífica entre toda forma de vida inteligente.

Así pues, en los confines de nuestro Universo, vigilan diversas formas de sensores, los SSS (Sistemas Solitarios Superespecializados), capaces de informar con años luz de antelación sobre cualquier aproximación hostil.

Y allá, en lo profundo del espacio, en un apartado y oscuro rincón, una de las más sofisticadas sondas de detección y destrucción ha perdido todo control.

El Controlador, un Macrocerebro Gigante de gran potencia, producto de miles de años de mutaciones dirigidas, ha sufrido una irrecuperable crisis de Paranoia Megalogaláctica, llegando a constituirse en un Descontrolador Supremo.

Por su gran poder destructor, por el gran peligro que representa y por encontrarse en una de las más

remotas, indetectables y oscuras zonas del Universo, ha llegado a ser conocido y temido como "LA OSCURA AMENAZA".
Entre millones de posibles candidatos, has sido elegido, por tus profundos conocimientos de las aventuras, para representar a tu raza en el enfrentamiento decisivo entre las fuerzas del Bien y LA OSCURA AMENAZA, que ahora intenta apoderarse de todo el Universo conocido.
En el más profundo secreto, se te ha educado y adiestrado en la más alta escuela de supervivencia, situada en el AD (Anillo Dorado) de los mismísimos TRES SOLES CENTRALES, en el corazón de la galaxia.

Tus otros compañeros, los COPOYOS (Comandos de Apoyo) también han sido elegidos y adiestrados, en riguroso anonimato, de entre lo mejor que cada especie podía aportar.

Ahora, tu educación ha terminado y estás listo... Toda la galaxia contiene un suspiro de angustia y esperanza mientras pone su Destino en tus manos.

COMO JUGAR

1.- ESQUEMA GENERAL

Tu misión es encontrar a tus ocultos compañeros y formar un grupo perfectamente funcional antes de que los sensores de la OSCURA AMENAZA os detecten.
Debes ser el ENCEN (Enlace Central) que una a esos seres tan diferentes en cultura, costumbres, idiomas y forma física.
Ellos no conocen tu identidad, tú ignoras quiénes son y sus lugares de origen.
Todo lo demás que necesites se encuentra en tu VEECO (Vehículo Espacial de Exploración y Combate), navecilla monoplaza de mandos maravillosamente simplificados, la única capaz de evitar ser detectada por la OSURA AMENAZA.
En la Misión Final debes dirigir a tu grupo en ese peligroso mundo demente dominado por el CELO (Cerebelo Loco) y, burlando todas sus esquizofrénicas defensas, tanto más peligrosas por absurdas e imprevistas, llegar hasta el núcleo mismo de la MALDAD y destruirlo.
Tu vida y la de tus amigos están en grave peligro, pero la muerte es un bajo precio a pagar si el premio es la salvación de esos trillon es de seres, pertenecientes a cientos de razas, que hoy constituyen LA HUMANIDAD.

2.- DATOS TECNICOS

A- El Sistema de Menús

Como siempre, estamos en una marcha continua para hacer las cosas lo más fáciles posibles para nuestros jugadores. Por ello hemos decidido explorar este nuevo campo, que evita, sin mermar para nada la emoción y libre albedrío del juego, el, para muchas personas oneroso, sistema mecanográfico.
Los cientos de novatos, que no lo habían intentado antes por no tener que teclear, nos lo agradecerán. Esperamos que nuestros curtidos veteranos de la aventura nos entiendan.
Todo funciona por medio de un sistema de MMI= Menús Múltiples Inteligentes. Veamos qué significa:

Hay Menú Principal de 20 opciones en tres páginas.
En cuanto entras a una localidad, aparece la primera página del menú principal, con 8 opciones, dentro del cual te puedes mover en cualquier dirección hacia la opción deseada.
En la parte inferior del menú verás un indicador de que hay más opciones elegibles en otra página y así hasta la tercera página.
Las opciones se han agrupado de forma que estén fácilmente accesibles las más usadas y también para que las diversas acciones similares estén cerca.



Para la mayor facilidad de movimientos hemos elegido en todos los ordenadores las teclas del cursor, ESC y ENTER, excepto para Spectrum donde se usarán O, P, Q, A, I y ESPACIO. Estas últimas teclas tambien pueden ser usadas en los otros ordenadores.
Por supuesto, si tienes el Driver adecuado también podrás usar el Joystick o el Ratón.

Para moverte hacia una opción en la misma página:
a-Teclado: Hacia arriba: Cursor o Q.
Hacia abajo: Cursor o A.
b- Joystick o Ratón: Movimientos hacia atrás y adelante.
Para moverte hacia la siguiente página:
a- Teclado: Cursor a la Derecha o P.
b- Joystick y Ratón: Movimientos a la Derecha.
Para volver a la principal, es decir cancelar una acción:
a- Teclado: ESC o tecla I.
b- Ratón: Botón derecho.

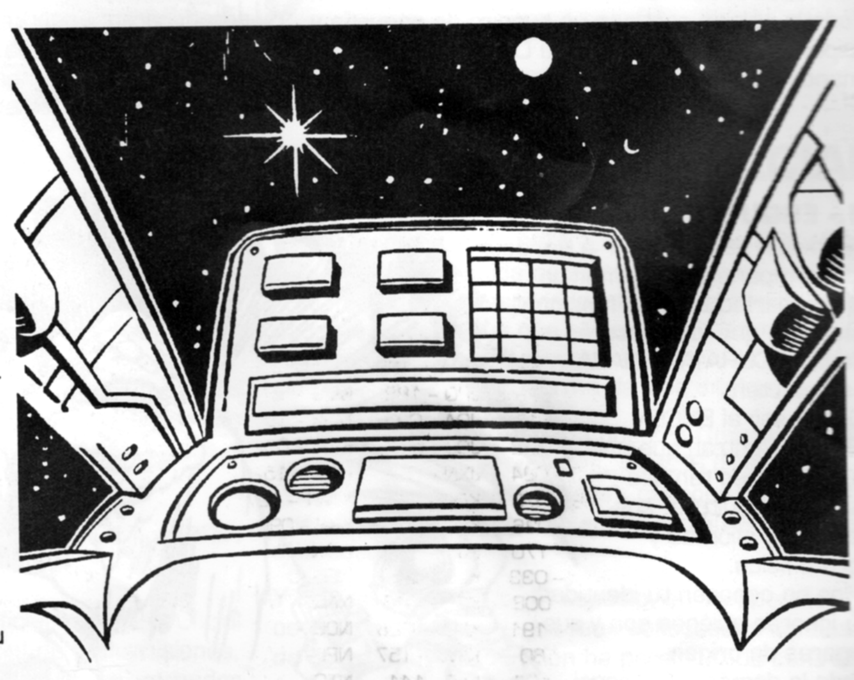
Cuando estés en la opción elegida, verás que se destaca de las demás. Con la tecla ENTER, con el botón del Joystick, o con el botón izquierdo del Ratón, o con ESPACIO, la activas y, si esa opción está disponible en ese momento, y es completa por sí sola, P.E. INVENTARIO, la acción se ejecuta. Si está disponible, y la orden está ya completa, la acción se ejecuta. Si aún faltan datos, P.E. SACAR DE MALETA... pasarás a otro submenú que completa aún más tu orden: LA PISTOLA.

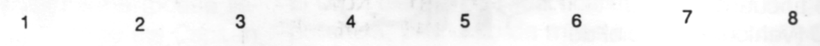
En caso de que cualquier opción no esté disponible, y tú la hayas elegido, el programa te dará una explicación de por qué no está utilizable.

Para salir de una opción usaremos la tecla ESC o la I en Spectrum.
Ejm: Estamos en una habitación y deseamos COGER un objeto. Nos movemos hasta la segunda página y nos situamos encima de la opción COGER; al activarla, si hay objetos presentes, pasamos a un submenú en el que hemos de especificar cual.

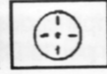
Si no hay objetos, te dirá que no hay nada que coger.

Pero si lo que queremos es SACAR un objeto de un contenedor, al activar la opción SACAR, pasamos a otro submenú en el que tenemos que elegir de dónde queremos sacar, y como todavía faltan datos, éste a su vez nos lleva a otro sub-submenú donde debemos elegir qué objeto vamos a sacar. Todas estas maniobras irán apareciendo automáticamente en la línea en Entrada de Ordenes.

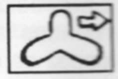








DESPEGUE | APROXIMACION | CONTROL DE COORDENADAS | SALTO HIPERESPACIAL | ESCUDOS | AUTOREPARACION | DEPOSITO | SALIDA EXTERIOR

B- Manejo del VEECO.
La avanzada tecnolgía de la época ha permitido la simplificación absoluta en todos los campos: éste es el caso de tu VEECO, perfectamente dominable con sólo ocho controles elegidos mediante las teclas de FUNCION y los números en todos los ordenadores y sólo los números en Spectrum.

C- El Modo Combate
Porque... ¡en esta aventura te enfrentas con tu VEECO (Vehículo de Exploración y Combate) contra mortíferos VESUCOS (Vehículos Suicidas de Combate)!.

PQU - 059	QTC - 119	UBU - 104	VIO - 178	YIB - 024
PQV - 173	QXJ - 096	UFD - 196	VKM - 017	YNF - 142
PTO - 082	RHO - 062	UFO - 041	VMU - 078	YPZ - 051
PWK - 190	RTP - 015	UJS - 138	VNV - 155	YQY - 113
PXB - 131	RTS - 085	UKV - 181	WCN - 133	YTK - 019
PZJ - 108	RTY - 035	ULR - 037	WGS - 149	YTW - 147
QBD - 184	SFM - 004	UTY - 020	WNR - 129	YTX - 061
QBJ - 114	SFZ - 042	UUY - 006	WVV - 071	YWW- 014
QDG - 143	SJC - 197	UVG - 166	WXZ - 044	YYL - 189
QEH - 088	SKZ - 097	UWT - 100	XGN - 151	ZDF - 018
QGQ - 148	SLV - 180	UXX - 086	XPK - 192	ZIV - 199
QLO - 175	SWY - 093	VAA - 094	XPO - 072	ZOT - 057
QPG - 048	SZR - 195	VDG - 077	XRS - 139	ZPM - 130
QPY - 158	TIM - 187	VEF - 174	XTN - 125	ZRY - 186
QQL - 182	TUV - 010	VEH - 038	XXW - 117	ZZZ - 000

VERSIONES 16 BITS

Constan de 3 partes. En la primera se cuentan tus aventuras en la base del Anillo Dorado, donde has de obtener la información y muchos de los objetos necesarios para la segunda.

CUADERNO DE APUNTES DE UN COMANDO ESPACIAL

CODIGOS DE COORDENADAS GALACTICAS

AAD - 058	DCK - 007	FPQ - 005	JMM - 144	MED - 193
AIT - 021	DEB - 118	GBP - 128	JMN - 053	MEP - 069
AJQ - 091	DFD - 153	GCV - 074	JMV - 171	MFN - 136
ANI - 167	DOG - 026	GFS - 164	JNW - 169	MGM - 027
AQC - 122	DQI - 011	GIF - 032	JPQ - 188	MSB - 023
AQK - 034	DUS - 055	GLT - 043	JQA - 095	MSZ - 194
ARS - 123	DWT - 039	GPB - 022	JQJ - 067	MUT - 052
ATK - 101	ECD - 120	GRO - 084	JXN - 012	MWI - 152
ATY - 121	EHB - 110	GSB - 076	KDG - 065	MWT - 127
AXF - 172	EHH - 060	GVZ - 036	KHL - 063	NAF - 090
AZC - 066	EHV - 089	HCL - 170	KJF - 016	NDN - 081
BAO - 198	ELJ - 075	HHX - 033	KLD - 045	NEI - 001
BDE - 103	EMJ - 079	HJZ - 008	KPU - 013	NNJ - 080
BOD - 137	ENS - 030	HVQ - 191	KWL - 028	NOD - 092
BSW - 185	EOH - 070	IAZ - 160	KWS - 157	NPI - 162
BUX - 087	EPI - 106	IBM - 150	LAF - 141	NTQ - 009
CAY - 116	ERR - 073	IEL - 163	LEE - 161	NUW - 177
CJS - 176	ESC - 156	ISA - 146	LGZ - 046	NYE - 002
CKU - 031	ETW - 126	IUO - 003	LIA - 124	OJO - 068
CME - 132	EUX - 047	IUP - 083	LNJ - 159	OMP - 064
CPJ - 054	EWQ - 112	JAD - 099	LNM - 145	OPK - 140
CRO - 179	FCD - 107	JFE - 102	LSC - 056	PAK - 135
CSG - 168	FDH - 040	JFL - 154	LUC - 049	PCF - 098
DAX - 111	FFL - 165	JJB - 029	LXO - 025	PKF - 105
DCF - 115	FGM - 183	JMF - 109	MDG - 050	POI - 134

DICCIONARIO DE SIGLAS

A
AD= ANILLO DORADO
ANTIGIRO= Movimiento opuesto al de Agujas Reloj *
AR= Ascensión Recta
ASPCHUP= Aspirador Chupóptero

B
BALUM= Barrera Lumínica
BEE= Barra de Energía de Escudos
BG= Barrendero Galáctico
BELU= Barrera de Energía Lumínica
BOLOREX= Robotito Reflector Esférico

C
CG= Capitán Galáctico
CELO=Cerebelo Loco
CHAPO=Chip Activador Positrónico
CICUCELO= Cierre del Cubículo del Cerebelo Loco
COCOO= Control de Coordenadas
COFRATO= Comando Fracasado Total
COMUCO= Comando Muerto en Combate
CONGA= Confereración Galáctica
COO= Coordenadas
COPOYOS= Comandos de Apoyo
CORME= Comando en Retorno de Mision Exploratoria
CORREAD= Comando en Reposo en AD
CORREMICO= Comando en Retorno de Misión de Combate
COSAMICO= Comando saliente en Misión de Combate
COSASU= Contenedor de Seres en Animación Suspendida
COSME= Comando Saliente en Misión Exploratoria
CUBICELO= Cubículo del Cerebelo

D

DAMA= Detector Astronómico de Maniobras Agresivas
DEC= Declinación
DESAM= Desestabilizador Ambiental
DIPAS= Digitalizador Proteico de Animación Suspendidas

E

ELCABS= Electro Cables
ELPREPU= Elasto Preso Untero
ELSON= Electro Diapasón
EMAL= Emisor de Alta Frecuencia
EMI= Emisor de Mensajes
EMIMA= Emisor de Materia
ENCEN= Enlace Central

F

FOCOEX= Fortaleza de Contacto Exterior

G

GIRO= Movimiento en la dirección de la agujas*
GRAMAGAL= Gran Maestro Galáctico*

H

HODOSE= Holograma Documental Secreto

I

INTERCEPTOR= uno que intercepta *
INTERPORTER= Interface de Protección del Terminal
INSO= Indicador de Sonido (un pitido)
INVI= Indicador Visual (un letrero)

K

KRUGER= Crucero de Guerra

L

LECMA= Lector Magnético

M

MAGOLLA= Magneto Llave *
MANTIGA= Máquina Antigravitatoria
MAPUL= Magneto Pulverizador
MATETRA= Máquina Tele Transportadora
MICROINVI= Indicador Visual Pequeño
MCO- Modo de Combate
MZ-5= Tipo de Robot
MUSAVIS= Mucosas y Sanguinolentas Viscosidades

N

NIFLORES= Nichos Fluorescentes de Especímenes *

O

OA= Oscura Amenaza
OPA= Onda Expansiva
OPTOLOCK= Especie de Cerradura Magnética de UA

P

PACO= Panel de Combate
PD= Porta Documentos
AA= Modelo Autodestructible en la Atmósfera.
AV= Modelo Autodestructible en Vacio.
PEAS= Partículas Euforizantes de Acción Selectiva. *
PMM= Placa Metálica Mortuoria *
PRETOTON= Botón Presionable
PRILU= Prisma Luminescente

R

RAFOTON= Lanzador de Rayos Fotónicos
RAMAUT= Rampa Magnética Automática
REPERA= Retícula de Precisión de Radar
RL-B= Recipiente de Líquidos - Bebible *
RL-C= Recipiente de Líquidos - Contenedor *
RIN= Removedor Inducsónico
ROEMILAS= Robotito Emisor Lasérico
ROMI= Robot de Mantenimiento e Información
ROZUMBO= Robotito Zumbador

S

SAHI= Salto Hiperespacial
SEMIBOM-0.7= Plastinoide de Sustancia química inerte-potencia 0.7
SEMIBOM- 0.3= Plastinoide de Sustancia química inerte-potencia 0.3
SERPOS= Seres Positrónicos
SUDOR= Supermultiusodestornillador
SUCESO= Super Secreto Soplón
SSS= Sensores Solitarios Superespecializados

T

TERMOR= Terminal de Ordenador
TIGA= Tarjeta de Identificación Galáctica
TRAIGO= Traductor Intergaláctico

U

UA= Unidad de Aislamiento
UFAP= Unidad Fija de Almacenamiento Personal (Armario) *
UA-AB= Unidad Aislante Abatible
UA-S= Unidad de Aislamiento Simple (puerta común)
UA-E= Unidad de Aislamiento Estanco (compuertas)
UA-VACU= Unidad de Aislamiento - requiere vacío para funcionar
UA-H= Unidad Aislante Horizontal
UA-PP= Unidad Aislante Principal
UA-VTD= Unidad Aislante Vitrotransparente Deslizante
UVIR= Unidad Vital Respiratoria
UT-V= Unidad de Tranporte Vertical (ascensor)
UP= Unidad Protector
UPAP= Unidad Portátil de Almacenamiento Personal (Bolsillo)
UPI-CO= Unidad Protectora Inferior de Combate (botas)
UPI-T= Unidad Protectora Inferior de Trabajo (botas)
UPM-CO= Unidad Protectora Media de Combate (mono)
UPM-T= Unidad Protectora Media de Combate (mono)

UPP-M= Unidad Protectora Periférica de Manipulación (guantes)
UPS- CO= Unidad Protectora Superior de Combate (casco)
URSU= Urna de Sueño

V

VEECO= Vehículo Espacial de exploración y Combate
VESPAS= Vehículos Espaciales
VESUCOS= Vehículos Suicidas de Combate

X

XI-KA+= Tipo de Robot

Z

ZOAV= Zona de Almacenamiento y vestuario *
ZOCA= Zona de cambio atmosfércio *
ZOCE= Zona de contacto exterior, en el eje central *
ZOCHA= Zócalo para chip Activador
ZOES= Zona de esparcimiento *
ZODO= Zona de Documentación *
ZODE= Zona de descanso *
ZOT= Zona de transito (pasillo central) *
ZOED= Zona de educación *

*** aparecen sólo en 16 bits.**

CREDITOS

Dirección: Andrés Samudio.
Programación: Juan Manuel Medina.
Dibujos 8 bits: Vicente Misas.
Gráficos: Juan Antonio Darder y Carlos Marqués.
Pantalla de Presentación Diseño: Royo.
Guión original y textos: Andrés Samudio.
Colaboración Tim Gilbert, Juan José Muñoz, Eva Samitier, Guisela y Mónica Samudio.

ESPACIAL es una producción de Aventuras AD, S.A. por medio de su parser DAAD 2.6. en 1.990.

RAZAS Y NUMEROS

Algunas razas de alta tecnología usan Coordenadas Espaciales Absolutas, y trabajan en números de una base diferente a la nuestra de 10.

La siguiente tabla ha sido de una gran utilidad para todos los capitanes galácticos.

	7	6	5	4	3	2	1	0
Base 2:	128	64	32	16	8	4	2	1
Base 3:	2187	729	243	81	27	9	3	1
Base 4:	16384	4096	1024	256	64	16	4	1
Base 5:	78125	15625	3125	625	125	25	5	1
Base 6:	279936	46656	7776	1296	216	36	6	1
Base 7:	823543	117649	16807	2401	343	49	7	1
Base 8:	2097152	262144	32768	4096	512	64	8	1
Base 9:	4782969	531441	59049	6561	729	81	9	1
Base 10:	10000000	1000000	100000	10000	1000	100	10	1
Base 11:	19487171	1771561	161051	14641	1331	121	11	1
Base 12:	35831808	2985984	248832	20736	1728	144	12	1
Base 13:	62748517	4826809	371293	28561	2197	169	13	1
Base 14:	105413504	7529536	537824	38416	2744	196	14	1
Base 15:	170859375	11390625	759375	50625	3375	225	15	1
Base 16:	268435456	16777216	1048576	65536	4096	256	16	1

Por ejemplo, si encontramos una civilización que utiliza un sistema numérico de C+Base 3, su número 2211 pasado a nuestra base sería 2 por 27 + 2 por 9 + 1 por 3 + 1 por 1= 76.

Como vemos, cada número es multiplicado por su posición dentro de la tabla, creciente de derecha a izquierda. Luego se suman todos los resultados.

CAPITAN TRUENO

LOS PERSONAJES

CAPITAN TRUENO: Es el verdadero héroe de esta aventura. Valiente, fuerte, atractivo y con mentalidad de héroe. Sagaz hombre de palabra, no le teme a la muerte. Cueste lo que cueste va a encontrar a su amada SIGRID.
GOLIATH: Fortachón amigo inseparable del Capitán, al que con su fuerza saca de apuros en infinidad de ocasiones. En el juego es un personaje estático pero muy útil en determinados momentos.
CRISPIN: Joven huérfano al que acogen el Capitán y Goliath. Es la antítesis de éste: delgado, pequeño, ágil y escurridizo, de vital importancia en nuestra aventura.
SIGRID: De estirpe Vikinga, fue adoptada por Ragnar; que en su lecho de muerte le advirtió de su derecho a ocupar el trono de Thule. Mujer fuerte de carácter aunque perdidamente enamorada de nuestro héroe, el Capitán Trueno, y siempre esperando el momento de poder unirse a él para siempre.

OBJETIVO

Acabar con la maldición que se cierne sobre el Abad. Estanislao de Castiglione, y que lo tiene convertido en un monstruo inhumano y diabólico.



ENEMIGOS

LOS GUMP: Pequeños y repulsivos tánganos de color verde que habitan en los jardines del monasterio, te harán la vida imposible con su incesante salto y su contínuo e imprevisible ir y venir.
SPIDERS: Las arañas gigantes. De aspecto brutal y desagradable, son tremendamente agresivas. Necesitarán darles dos espadazo para acabar con ellas.
BIG RATS: Ratas que habitan los pasadizos interiores del monasterio. Son apestosas y de gran tamaño
OSEOS: Los esqueletos. Si ves un montón de huesos en el suelo no los pierdas de vista. En el momento más inesperado se convierten en uno de tus peores enemigos. ¡Ah! y no intentes acabar con ellos, recuerda que ya están muertos.
EL ABAD: Estanislao de Castiglione, es amigo tuyo. Pero lo que te vas a encontrar al final de la primera fase puedes estar seguro de que no es el abad.

OTROS ELEMENTOS.

TALENTOS: Aparecen al destruir a tus enemigos. Cuando tengas suficientes podrás canjearlos por distintas cosas mediante el siguiente menú:
MENU: Cuando pulses el botón de intercambio aparecerá en pantalla un menú que te ofrece las siguientes posibilidades. Eligiendo esta opción continuarás el juego. Elígela y obtendrás una vida extra. Aumentará tu poder. Sólo podrás elegirla cuando tengas en tu poder la espada mágica. Las distintas opciones podrás elegirlas moviendo el cursor arriba y abajo con las teclas que hayas seleccionado. Cada ayuda te será entregada a cambio del precio que marca en pantalla por lo que cuantos más talentos obtengas durante el juego más ayudas podrás obtener.
DIAMANTE: Recógelo y busca el lugar que le corresponde. Una vez allí colocado te abrirá el acceso a la cámara que esconde la espada mágica.
PALANCAS: Son de color blanco y suelen estar situadas tanto en el alto de las columnas como de las paredes. Púlsalas y se te abrirán muchos caminos.
CAMPANAS: Cuando veas una procura que suene.
ESPADA MAGICA: Forma parte del tesoro del monasterio. Cuando le recojas comprobarás dónde reside su magia.

FINAL: Al deshechizar al Abad llegarás a un pasadizo al que sólo se puede acceder desde el monasterio. Estanislao de Castiglione sabía que SIGRID lo había cruzado y por eso te hizo venir. Liberar a SIGRID ya sólo depende de tí...

AFTER THE WAR

PRIMERA CARGA

Se compone de 3 fases. Tu objetivo es llegar a la boca de metro situada en las afueras de la ciudad. Las únicas armas con las que ocntarás serán tus músculos y tu destreza en la lucha cuerpo a cuerpo.

FASE -1

Estás en el corazón del devastado Manhattan. En esta zona encontrarás pocos enemigos dadas las ínfimas condiciones de supervivencia. De todas formas todabía quedan algunos"radio-gladiators", muy acostumbrados a la lucha pero letalmente afectados por la radiación.
Además, y debido a la escasez de alimentos, harán todos lo que esté en su mano por asaltarte. Algunos se encuentran también en el interior de los edificios y te lanzan cartuchos de dinamita.

FASE 2.

Te acercas a las afueras de la ciudad, cruzando bajo el puente de Manhattan, entre almacenes destruídos y cementerios de coches. En esta fase los Radio-Gladiators son mucho más agresivos, aunque tus principales enemigos van a ser los "MANHATTAN PUNKIES". Estos llevan ventaja ya que disponen de revólveres MAGNUN C-GSI y te atacan po la espalda, intentando destrozarte las costillas.

FASE 3.

En el extrarradio de la ciudad. Alrededor: sucias cloacas. Al frente, por fin, la boca de metro. Los enemigos en esta fase se van a mostrar mucho más feroces.
Al final de cada fase te vas a encontrar con los R.A.D. BULLS, tus más temibles adversarios. Gigantescos y despiadados no dudarán en destrozarte a tu más mínima vacilación.

TIEMPO.

Cuando la radiactividad lo invade todo cada segundo que pasa es vital. Tu cuerpo cada vez se va a ver más afectado. Cada vez vas a estar más débil. Ten cuidado. Si el tiempo se acaba perderás todas tus vidas.

CONTROLES:

Todas las teclas son redefinibles.
Joystick: Al elegir la opción JOYSTICK el botón de fuego de tu Joystick siempre actuará como puñetazo usando el teclado para las patadas.

SEGUNDA CARGA.

Se compone de dos fases. En la primera atravesarás los andenes y túneles del metro de Manhattan para en la segunda adentrarte en la base subterránea del profesor MC Jerin.
Objetivo: Llegar hasta la base de lanzamiento para huir de la radiación rumbo a las colonias exteriores.

FASE 1.

Estación 1-2-5 del metro de Manhattan. Línea 1.Aquí te encuentras con dos de los "defence-robots" del profesor Mc. Jerin: los FLYING RATS y las TORRETAS PPS (Progresive Pneumatic Shoot). Las primeras te perseguirán de forma implacable si antes no las destruyes. Además, cuentan con un arma oculta de la cual no hacen uso muy a menudo, pero cuyo poder de destrucción es extremado: son las IP-2433 ATOMIC MINES. Ten mucho cuidado con ellas.
Las Torretas PPS son armas mortíferas que surgen de lo alto de los túneles y cuyo cañón nunca dejará de apuntarte.

Más adelante, ya cerca de la base, te persegui-rán los ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N", de la tercera generación, por lo que su parecido al ser humano es realmente asombroso. No te dejes engañar por su apariencia y dispara sin piedad... Solo son máquinas. Al final, coge el ascen-sor que te transportará a la base del profesor Mc Jerin, último destino de tu intento de escapar con vida de la tierra.

FASE 2.

La base del profesro Mc Jerin . La zona más peligrosa del mundo post-nuclear. Es el último paso hacia tu salvación, pero yo en tu lugar no cantaría victoria.
Todos los mecanismos de defensa del profesor han sido programados con un único objetivo: acabar con los intrusos. Parece absurdo recordarte que tu eres uno de ellos.
Los artefactos que saldrán a tu encuentro son:
- KANGAROO FIGHTER: unidades de defensa monoplaza que patrullan toda la zona y que poseen un brindaje de un poder hasta ahora desconocido: el URANIUM P24. Sólo una gran cantidad de tu munición dirigida contra la cabina del tripulante del vehículo podrá destruirlo.
- MEGA-KANGAROO DESTROYER: Yo, si me encontrara de frente con uno de estos colosos tendría mucho, mucho miedo.
Si te encuentras con uno tienes dos opciones: salir corriendo o seguir este plan de ataque:
• Los MKD poseen un cañón de munición explosiva de alcance variable. Debes estar siempre atento a las balas. Cuando se separa el casquillo y el detonador significa que va a estañar: ¡ Aléjate y agáchate si es necesario!.
• Los MKD avanzan impecablemente hacia tí y un solo roce con su escudo de fuerza sería mortal. Su punto débil es la articulación que tienen debajo del cañón. Allí tienen el motor atómico. Dispárales justo en esa abertura y detendrás su avance.
• Como los KANGAROO FIGHTER, los MKD poseen brindaje de uranio P-24. Una vez destruído el motor ataca sin piedad al tripulante del vehículo.

TIEMPO.

Una vez en los subterráneos la radiación es menor, aunque te seguirá afectando. Llega antes de que el tiempo se acabe o prepárate a morir.

CONTROLES.

Todas la teclas son redefinibles.
Si una vez agachado presionas la tecla de la dirección en la que estás te agacharás doblemente aunque no podrás disparar.
JOYSTICK: Redefine las teclas de disparo y agacharse. Así podrás usar el joystick para los movimientos y el teclado para otras acciones. De todas formas el botón de fuego de tu Joystick siempre actuará como disparo.

EQUIPO DE DISEÑO:

Programa: Enrique Cervera, Luis M. Garcia.
Gráficos: J. Azpiri y Snatcho
Musica:Mac y Maniacs of noises
Pantalla de Carga:Deborah y Snatcho.
Ilustración: Luis Royo.

16 BITS

Todos los elementos del juego (enemigos, armas, ayudas, etc.) han sido mejorados, para aprovechar al máximo la capacidad de estos ordenadores.

A.M.C.

INTRODUCCION

Tu rostro permanece impasible y tus ojos cerrados. Tus constantes vitales parecen no haberse alterado. El ordenador comprueba tu estado físico y ordena abrir la cámara de hibernación. Los conductos de aire comienzan a emanar un gas tímidamente cálido que hace que empieces a reaccionar.

Te encuentras en el planeta Dendar, donde has sido enviado desde la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) situada en la confederación SOKK, a unos 3 millones de años luz.

Dendar es el primer objetivo de los temibles DEATHBRINGERS, delincuentes de todas las razas que se han unido con un único objetivo: conquistar la galaxia. Para impedirlo la BCAMC no ha dudado en enviar a su mejor hombre, que en este momento se recupera de su estado de hibernación...

PRIMERA PARTE

Tu misión es apoderarte de la nave de los DEATHBRINGERS. Pero no va a ser nada fácil ya que centenares de ellos saldrán en tu busca conocedores de que eres su única amenaza. En las alturas, una nave ASTRO MARINE sin tripulación vigila tus movimientos y periódicamente te lanza contenedores con ayudas que te serán muy útiles, aunque no siempre, ya que a veces los DEATHBRINGERS cambian su contenido pudiendo darte una desagradable sorpresa. Tu tiempo para la misión es limitado.

ENEMIGOS

A lo largo de las ocho zonas te irás encontrando con los siguientes enemigos:

- Tropa de asalto: humanoides armados no demasiado peligrosos.
- Killer-worms: pequeños gusanos muy escurridizos y difíciles de acertar. Para aniquilarlos salta y dispara hacia abajo.
- Robots KL-234: salen de los contenedores y van directos a ti.
- Minas AT-140: Provura esquivarlas o haz lo que puedas, pero nunca las dispares o lo lamentarás. Salen de los contenedores.
- AVes X.I.A.R.O.S: Hasta que no te detectan no se dirigen a por ti, pero una vez lo hagan sólo hay una cosa que puedes hacer: ¡dispara, dispara!
- El gran LASAARC: Monstruo repugnante que se encuentra al acecho escondido en una agujero. Dispárale granadas hasta que oigas su ensordecedor grito de muerte.
- Viscous Beings: Se deslizan babeantes por el suelo. Agáchate para matarlas.
- Plantas carnívoras: Sólo sabrás dónde están cuando descanses en su estómago. Una vez sabiendo dónde se encuentran salta para evitarlas.
- Throwing Tromps: Salen del suelo y te lanzan proyectiles.
- A-34 Walkers: Robots gigantescos que caminan sobre dos patas hidráulicas. Para destruirlos dispáralos primero a la cabeza y luego al cuerpo.
- Soldados aliados: no son tus enemigos así que no los dispares o serás penalizado. Quizá no sean muy valientes pero no es como para que los mates, aunque debes tener cuidado: algunos se transforman en horribles monstruos que intentan arrancarte la cabeza.
- El Krauer: Es el jefe, mide más de cuatro metros y en cualquier momento puede aplastarte. Es tu único enemigo de la primera fase.

AYUDAS

- Vida extra.
- Energía: Renueva tu energía y la pone al máximo.
- Escudos de positrones: Te proporcionará inmunidad temporal.
- Photoláser de disparo triple: Divide tu disparo en tres: arriba. abajo y al centro. Muy útil para acabar con los killer-worms.
- D.E.T. (Descarga de efecto total): Acaba con todo lo que encuentra en su camino.
- Granadas: Comienzas con 5 granadas y consigues 5 más con cada contenedor que las lleve.



SEGUNDA PARTE

Con la nave de los DEATHBRINGERS has logrado llegar a su planeta.
Tu objetivo es acabar con todos ellos para siempre. De nuevo tu tiempo es limitado para llevar a cabo la misión.

ENEMIGOS

- Viscous things: Babeantes reptiles que te asimilarán si dejas que se acerquen demasiado. Procura saltar por encima de ellos antes de que esto suceda.
- Satélites Rec-1: Satélites enemigos de reconocimiento autónomo. Su movimiento oscilante dificulta su exterminación.
- Ballthrowers: Emergen de la tierra y lanzan una potente bola de fuego que deberás esquivar mediante el salto o agachándote.

- Mad Dragons: Gigantescos y con unas terribles fauces.
- Yurk-Snakes: Aparecen con una endiablada rapidez y sólo un hábil movimiento por tu parte evitará que las veas por dentro.
- Mega-chaser: Gigantesco robot al que deberás acertar en la cabeza y piernas. Una vez destruido te introducirás en la base enemiga.



- Barreras láser: Son infranqueables a no ser que localices y destruyas el sensor correspondiente a cada una.
- Cañones de protones: Salen del techo y te disparan sin cesar.
- Battletowers SX-112: Aparecen en el suelo y disparan a 3 alturas distintas.
- Deslizors: Parecidos a los Rec-1 aunque con un movimiento más sencillo.
- Absorbers: Se encuentran en el techo. Para destruirlos deja que empiecen a absorberte y con rapidez dispárales una granada.
- Highguns: Cañones móviles que se encuentran en el techo y disparan en dos direcciones.
- Tenta-Hurs: Salen de los contenedores y te engullen si estás lo suficientemente cerca.
- The Great Alien King: Es el rey de los DEATHBRINGERS. Descomunal pseudo-robot que despide fuego por la boca y dispara sin cesar. Vuélale sus dos cabezas y habrás exterminado la gran amenaza de la galaxia.

AYUDAS

- Vidas.
- Energía-Granadas.
- Tiempo extra.
- Disparos gemelos: Van en dos direcciones y arrasa con todo lo que veas.
- Disparo vertical: Igual que los anteriores pero hacia arriba.
- Lanzallamas: Sustituye tu disparo habitual.
- Disparo normal: Para recuperarlo si tenías lanzallamas.

CONSEJOS DE McWiril

- En la primera fase, cuando un soldado aliado se convierte en monstruo la única forma de acabar con el es acertarle en el ojo.
- Cuidado con la inmunidad temporal: no sirve de nada con las plantas carnívoras, con el gran LASA-ARC ni con el KRAUER.
- Cuidado con las plataformas elevadoras: algunas se destruyen al entrar en contacto contigo.
- En la segunda fase la mejor forma de acabar con las YURK-SNAKES es disparándoles una granada.
- Para matar al Great Alien King espera agachado hasta que, abra la boca. Salta para esquivar el chorro de fuego y dispárale granadas hasta que su cabeza salte.
- Procura no desperdiciar las granadas. En algunos momentos son vitales.

CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible, pudiendo definir las teclas de GRANADA, PAUSA y QUITAR.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA): Pablo Ariza
PROGRAMA (CBM): Fernando Jiménez
GRAFICOS (SPE, AMS, MSX): Pablo Ariza
GRAFICOS (ST, AMIGA): Raúl López, Javier Cubedo, Pablo Ariz y Snatcho
GRAFICOS (CBM): Gina Daviu, Carmen Sánchez y Rubén Rubio
MUSICA: José A. Martín
SOUND FX: Pablo Ariza y José A. Martín
DISEÑO: Pablo Ariza
INSTRUCCIONES: Mc Wiril
PRODUCIDO POR: Víctor Ruiz

SATAN

INTRODUCCION

En algún lugar, en algún tiempo perdido en la memoria... Las fuerzas del mal se ha apoderado del universo. Los magos que gobernaban el mundo han caído en manos del poder satánico.
Sólo un guerrero puede acabar con esta pesadilla, pro antes debe traspasar las fronteras de la magia ya que la tarea de derrocar a las fuerzas del mal sólo le está reservada a un mago.
Con la magia de tu parte, disponte a profanar los muros del Palacio de las Nubes, morada satánica cárcel de la divinidad, escenario de la más cruenta lucha jamás sugerida desde el amanecer de los tiempos.

PRIMERA CARGA

Debes entrar a formar parte de las huestes de la divinidad. Tu condición de guerrero aliada con los poderes mágicos te convertirán en el único capaz de devolver a Satanás a las entrañas del infierno. Atraviesa los insólitos parajes de la Tierra de la Magia Perdida y recoge a tu paso los tres pergaminos mágicos, custiodados por los temibles TAM LIN, única forma de convertirte en mago.

ENEMIGOS

- TROW, el escudero. Surge en cualquier momento aunque sólo es peligroso por contacto.
- KELPIE, el leñador. Posee un hacha por lo que no es recomendable acercarse a él.
- NAIRB, la gárgola. Vuela y expulsa fuego por sus fauces.
- GLAISTIG, el enano. Posee la capacidad de reproducirse instantáneamente. Hasta que no acabes con mamá GLAISTIG no desaparecerán.
- TAM LIN, la bestia que custodia los pergaminos. La única forma de acabar con «el gran guardián», como se le conoce por estos parajes, es acertarle en el corazón, para lo cual deberás previamente haber destruido sus, en ocasiones, múltiples cabezas.
- Tu último gran enemigo será el tiempo. No lo desperdicies.

AYUDAS

- MONEDA, que incrementa tu cuenta de puntos.
- GEMMA, también incrementa tus puntos, pero en mayor cantidad.
- ELIXIR, te repondrá de energía. Cuando ésta se agote perderás una vida.
- RELOJ, enviado para ayudarte por Cronos, dios del tiempo. Recójelo y se incrementará el tiempo de tu misión.
- POW UP, que eleva tu poder de disparo. Comprueba por ti mismo su efectividad.
- VIDA EXTRA.
- HECHIZO. Recójelos tras acabar con los TAM LIN y te convertirás en mago.
- RAYO. Destruye todo lo que se encuentre en la pantalla en el momento que lo recojas.

SEGUNDA CARGA

Libera a los magos presos en los entornos del Palacio de las Nubes y destruye para siempre a las fuerzas del mal.

CARACTERISTICAS DE LA BATALLA Y DEL LUGAR DONDE SE DESARROLLA.

Satán, en su infinita maldad, adoptará distintas formas para acabar con su única amenaza: tú.
SATANAS. Su fuerza destructiva es brutal, aunque sólo puede desplazarse por tierra firme. Cuando lo destruyas la fatalidad lo convertirá en otras dos diabólicas formas.
- LOS CYPHERS, aún más temibles dado que pueden volar. Acaba con ellos pero no cantes victoria ya que cada uno, al encontrarse con la muerte, se vuelve a reproducir en otros dos seres malditos.
- LOS DAMIENS, agresivos y voladores, no cesarán de disparar sobre ti. Cada vez que destruyas alguna de estas formas satánicas conseguirás algunas
monedas con las cuales podrás comprar utilísimos elementos en la tienda del mago BROWNIE, la cual deberás encontrar por ti mismo. Si al destruir una forma satáncia ésta transpotaba un mago para su ejecución, el número de monedas que obtendrás
será mucho mayor.
Podrás adquirir los siguientes elementos:
- TELECARD o tarjeta de teletransporte. Cada una que adquieras te permitirá teletransportarte una vez.

- SATAN SCANNER. Con él podrás visualizar la posición de la forma satánica que le indiques.
- SATAN SCANNER AVANZADO. Podrás localizarlas con muhca mayor precisión.
- RECARGADOR DE ENERGIA. Usalo cuando te fallen las fuerzas.
- HACHA MAGICA. Convertirá tu hacha en un arma arrojadiza que podrás lanzar cuantas veces quieras.
- ESCUDO DE FUEGO. Te permite dirigir tus disparos y aumenta su potencia de destrucción.
- ESCUDO DE LUZ. Al igual que el de fuego, te permite dirigir tu disparo y además le dota de una potencia desconocida.

Para usar alguno de estos elementos presiona el botón de PAUSA. Esto te da acceso al marcador. Colócate sobre el icono del elemto que quieras utilizar y presiona FUEGO.

Para los SCANNERS deberás elegir el tipo de forma satánica que quieras localizar. Si ésta lleva consigo un mago te será indicado en pantalla.

TELETRANSPORTE

Cuando veas un sitio que juzgues importante deja allí tu localizador de teletransporte usando la tecla que hayas previamente definido. Más tarde, desde cualquier punto del juego podrás volver allí automáticamente eligiendo el icono de teletransporte del marcador.

OBJETIVO

Para acabar la aventura hay que destruir a todos los satanes y salvar como mínimo a un mago.

SATAN EN ST Y AMIGA

Todos los elementos del juego (enemigos, armas, ayudas, etc.) han sido mejorados, para aprovechar al máximo la capacidad de estos ordenadores.

CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC (CGA y EGA):
Anjana Soft.
PROGRAMA ST y AMIGA:
Marcos Jourón y Daniel Rodriguez.
PROGRAMA COMMODORE 64:
Luis Mariano García.
MUSICA COMMODORE 64:
Maniacs of Noise.
GRAFICOS:
Snatcho;
ILUSTRACION PORTADA:
Luis Royo basado en un boceto de Ricardo Machuca.
PANTALLA DE CARGA:
Deborah y Rubén.
PRODUCIDO POR SNATCHO
Gracias a Ricardo Machuca y Víctor Ruíz por su colaboración.

NARCO POLICE

En el año 2003, cuando más de la quinta parte de la población mundial es drogodependiente, el poder de los traficantes de narcóticos no tiene límite. Por eso cada país ha cedido a sus dos mejores policías para formar un cuerpo de élite antidroga: la NARCO POLICE (NP).

Un año de entrenamiento y preparación va a tener pronto su culminación. El objetivo es el centro neurálgico de operaciones de los narcotraficantes, lugar donde se procesa la mayor parte de la droga que abastece a todo el mundo, del cual agentes especiales de la NP han conseguido valiosísimos informes. Su nombre es "Narco Processing Centre" (NPC) y está situado en una isla a pocos kilómetros de la costa colombiana. Un dato más: los narcos han invertido 500 millones de dólares en su seguridad.

LA MISION.

Nombre clave: Ambar.
Objetivo: Laboratorio Central de Proceso (L.C.P.).
Localización: Colombia.

La isla objetivo de la incursión ha sido convertida en una verdadera fortificación por la organización del narcotráfico. Formada por una intrincada red de túneles, comunica con el Laboratorio Central de Proceso, verdadero núcleo del complejo. Allí es donde según los especialistas en demolición deberán ponerse las cargas de explosivos para derrumbar tan gigantesca estructura (ver Anexo 1).
Asimismo la vigilancia se basa en numerosos y precisos sistemas de seguridad, donde patrullas armadas y sistemas electrónicos de vigilancia harán difícel cualquier intervención (ver Anexo 2).

OPCIONES.

1. COMENZAR LA MISION.

Cuando hayas seleccionado armamento y túnel de entrada podrás comenzar tu misión. Si seleccionas esta opción antes que el armamento y el túnel comenzarás con una seleción predefinida de los mismos.

2. SELECCION DE ARMAS.

Para cambiar el armamento preseleccionado sólo tienes que marcar con el icóno el grupo al que quieres armar y comenzar a añadir y retirar armamento hasta que lo desees, siempre sin excederte del peso máximo permitido para cada grupo (500 libras o 230 Kg).
El equipo disponible para la misión es el siguiente:

1. 12 Caliber Magnum Cartridges, 35 g. Subammunition (4 units). Escogidos como munición estándar por su oder y fiabilidad, serán durante la misión uno de tus principales elementos de lucha.

2. 12 Caliber AA-1 Explosive Cartridges. Similares a los anteriores pero con un altísimo poder de destrucción;

3. T-71 50 mm Mini Misiles with Standard Expansive Warheads. Este es un misil de poder medio. Necesitarás tres de ellos para destruir las puertas blindadas.

4. T-72 50 mm Laser Guided Mini Missiles with Perforating Warheads. Su sistema de guía por láser sumado a su mayor poder de penetración lo convierten en el más poderoso de todos tus misiles.

5. T-73 50 mm Fragmentation Warhead Mini Missiles. Los múltiples y minúsculos fragmentos que componen su cabeza lo convierten en el arma más indicada para el combate en zonas verdaderamente "calientes".

6. Thor M2 Demolition Equipment with C-4a Advanced Plastic Explosives. Las cargas que lleves son fundamentales para destruir el L.C.P. Es aconsejable que no las malgastes, utilizándolas sólo cuando sea absolutamente vital.

7. MP 607, consisting of: "Little Pig" Multifunction Gun, 12 Caliber Semiautomatic Shotgun, 50 mm Class T Mini Missile Launcher. Sobre esta arma múltiple deberás depositar tu confianza. Es asombrosa por su peso reducido y fiabilidad.

8. Medical Kit. Sistema semiautomático de restablecimiento de funciones vitales. Cuando el NP que estés comandando lo necesite, activa el sistema médico para restablecerlo.

9. Multi-Purpose Exchange System Unit (Teleport). De gran importancia, absolutamente imprescindible para recibir asistencia desde el exterior; no olvides activarlo si deseas recibir tropas de apoyo. Si bien es un elemento que incrementará considerablemente tu peso, sin él estarías totalmente aislado del exterior.

10. Bullet Proof Vest. Chaleco antibalas de kevlar y fibra de carbono, resistente a proyectiles de alto impacto. Su uso te protegerá de caer rápidamente bajo el fuego enemigo.

3. SELECCION DE TUNEL.

Te encuentras a bordo del helicóptero instantes antes de desembarcar. Con el icono del helicóptero elige la entrada que desees. Aquí también hay entradas preseleccionadas: si quieres cambiarlas pincha con el icono el número de grupo deseado y déjalo en la entrada que escojas.

EL JUEGO.

La táctica empleada será la de ataque múltiple, formándose tres escuadrones de cinco hombres cada uno, y quedando personal suplementario de apoyo, del cual tendrás información usando el comando CHOPPER (ver comandos del P.I.U.).

1. P.I.U.
Las comunicaciones se realizarán utilizando el Personal Intercom Unit (P.I.U.), que te permitirá recibir y enviar mensajes varios escribiendo en el mini-teclado de reglamento.
Lista de comandos prestablecidos para comunicarse por medio del P.I.U.:

COMANDO	ABREV.	FUNCION
GROUP 1	G1	Controla al grupo uno.
GROUP 2	G2	Controla al grupo dos.
GROUP 3	G3	Controla al grupo tres.
MISSILE 1	M1	Lanza un misil T-71.
MISSILE 2	M2	Lanza un misil T-72.
MISSILE 3	M3	Lanza un misil T-73.
DIR	DIR	Lista de comandos posibles.
CHOPPER	C	Pantalla de status general.
ABORT	ABORT	Abandona la misión.
SEND COP	SC	Envia un soldado del pelotón de apoyo al tunel.
PAUSE	P	Detiene la acción.
CONTINUE	CONT	Continua la acción.
USE KIT	K	Sistema médico de curación acelerada.
SETEXPLO	SE	Pone los explosivos con cuenta regresiva para ser detonados.
TELEPORT	T	Activa el teleport, esencial para recibir el apoyo.
LOGIN	LI	Para conectarse con un terminal (ver Sistemas Terminales).
GOAHEAD	GO	Para pasar a la segunda etapa.

Durante el desarrollo de la misión recibirás numerosos informes por la pantalla del P.I.U., con lo que estarás al tanto de las condiciones de la refriega, enemigos en la zona, pedidos de ayuda de otros grupos que estén bajo ataque y un sinfín más de comunicaciones.
Una vez derribada la puerta final deberás continuar por el túnel hasta llegar a la primera bifurcación, y allí el ordenador habilitará la entrada con el comando GOAHEAD.

Si un grupo tiene la puerta final de la fase abierta, puede pasar con el comando GOAHEAD o cambiar de grupo y llegar con los grupos restantes a sus correspondientes puertas finales de fase, para así abordar juntos la segunda fase.
Si un grupo teclea el comando GOAHEAD, los restantes, si están en disposición de avanzar, pasan de etapa junta a él; de lo contrario pasa ese solo, quedando los demás grupos en la fase anterior y fuera de la misión.

2. SISTEMAS TERMINALES.

Dentro de los túneles encontrarás una serie de terminales. Su función, según informes confidenciales, es la D.C.P. (Desactivación Cruzada Defensiva), con la cual es posible desactivar desde un terminal sistemas defensivos ubicados en otros túneles.

COMANDOS	ABREV.	FUNCION
LOG OFF	L	Desconecta al jugador del terminal.
DIR	DIR	Da la lista de comandos disponibles.
DEACT CAMERAS	DC	Desactiva las camaras del otro tunel.
DEACT GUNS	DG	Desactiva las ametralladoras automáticas del otro tunel.
OPEN DOOR	O	Abre la puerta final del propio tunel o las intermedias del otro, siempre la misma.
STATUS	S	Indica el numero de bajas de soldados enemigos.
MAP	M	Permite ver el mapa de la zona del tunel donde te encuentras

ANEXO 1

El entramado de túneles está formado por cinco estructuras independientes que conducen al complejo central, objetivo primario de la incursión armada.
Inteligencia nos informa de la presencia de puertas blindadas en los túneles, las cuales integran el sistema defensivo cruzado. Con este dato podrás desactivar las puertas de un túnel con terminales situadas en otro.

El plano que acompaña este comentario se sustrajo de los cuarteles generales del narcotráfico en Oriente Medio, donde se pensaba

construir un duplicado exacto de la base "Ambar". Lamentablemente la parte central del plano fue destruida.

El complejo está dividido en dos partes con características específicas en su construcción. Para la construcción de la primera se aprovecharon túneles naturales. La segunda sección fue construida completamente, siendo elementos fundamentales vigas y refuerzos metálicos de diversos tipos.

ANEXO 2.

1. PRIMERA FASE: Las tropas que mantienen la seguridad dentro del complejo tienen rutinas de patrullaje uniformes. Estudia sus movimientos con atención y sabrás resolver sus ataques de la mejor forma.
Al final de la primera fase te encontrarás con un carro de combate blindado armado con dos pode rosos lanzacohetes. Comenzará a lanzarte toda su carga, así que intenta reservar tus armas y efectivos para esta lucha.

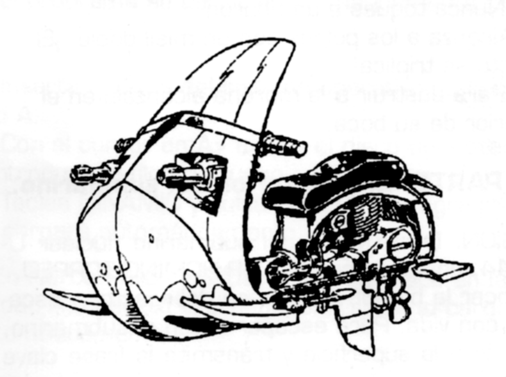
2. SEGUNDA FASE: Los enemigos a los que deberás enfrentarte en esta fase son la guardia especial de acceso al laboratorio, en su gran mayoría ex-soldados, mercenarios y guardaespaldas de primera línea.
Armados con armas automáticas de gran cadencia de fuego, serán una prueba exigente para tus reflejos de combatiente experimentado.
También deberás enfrentarte a guardias con lanzacohetes portátiles y escopetas de cañones recortados de grueso calibre. Tras ellos te espera el mayor desafío de toda la misión.

EQUIPO DE DISEÑO

AMIGA, ATARI ST, PC, C64, AMSTRAD, SPECTRUM y MSX.
IRON BYTE (Juan Arias, Ramiro Arias, Ricardo Arias, Roberto Eimer, Carlos Galucci, Juan Gaspar, Fernando Vieira) y Snatcho.
PRODUCCION: Víctor Ruiz y Iron Byte.

NAVY MOVES

NOMBRE CLAVE DE LA MISION: OPERACION CEFALOPODO. MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO Nº 78744003 HZ.
Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.
MISION: Localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.



DESCRIPCION DEL TERRENO: 1ª PARTE:

Se advierte al comando de las previsibles zonas de la misión.

• ZONA 1: en la superficie del océano.
OBJETIVO: Encontrar zona idónea para la inmersión.
ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infectadas de minas USEEX-12 con detonador por contacto y 2,3 kg de explosivo sólido.
Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.

• ZONA 2: Inmersión a poca profundidad.
OBJETIVO: Localiza la entrada de la base enemiga.
ENEMIGOS Y PELIGROS: Elude el contacto con los tiburones tigre, muy agresivos y peligrosos.

• ZONA 3: En el batiscafo.
OBJETIVO: Penetrar en el submarino nuclear.
ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos de hasta

20 m que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misisles que pesa entre 1000 - 2000 Kg.
ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo «PT» con motor HONDA de 890 cv, de un fusil de asalto de 4,14 Kg. sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN 12.

CONSEJOS DEL MAYOR McWiril

1.- Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derríbalos antes de que choquen contigo.
2.- Nunca toques a un tiburón.
3.-Alcanza a los pulpos con un misil doble: ¡El efecto se triplica!
4.- Para destruir a la morena alcánzala en el interior de su boca.

2ª PARTE: En el interior del submarino.

MISION: Destrucción del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED. Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se proveerá al comando de un fusil se repetición con alcance de 400 m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

ORDENADORES:

Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.

ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

ENEMIGOS: Capitán, 1º. Oficial, 1º y 2º. Oficial de máquinas, 1º y 2º. Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

FIN DE LA MISION

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y sal al exterior del submarino.

NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.
FIN DEL MENSAJE

CONTROLES

Teclas redefinibles y compatible con Joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO

- PROGRAMA SP, AMS, MSX, ST: Ignacio Abril.
  AMIGA: Carlos Abril.
  C64: Luis Mariano García
- GRAFICOS: Jorge Azpiri
- GRAFICOS ADICIONALES: Javier Cubedo
- PANTALLA DE CARGA:Jorge Azpiri y Deborah
- MUSICAS: Fernando Cubedo.
- INSTRUCCIONES: McWiril
- ILUSTRACION DE PORTADAL: Luis Royo
- ILUSTRACIONES ADICIONALES
  Ricardo Machuca y Rafa Negrete
- PRODUCIDO POR: Víctor Ruíz

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el pricipio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT y @ simùltáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea I CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al ordenador.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el dico del juego.
3. Teclea DINAMIC y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

* En Narco Police y Satán inserta el disco en la unidad A, conecta el ordenador y el juego cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.



COPYRIGHT 1991 DINAMIC
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.